

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-019355
(43)Date of publication of application : 21.01.2003

(51)Int.Cl. A63F 13/10
A63F 13/00

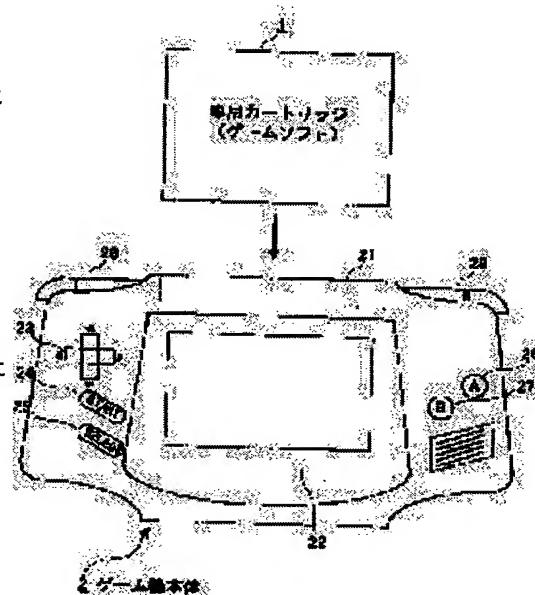
(21)Application number : 2001-205455 (71)Applicant : KONAMI COMPUTER
ENTERTAINMENT JAPAN INC
WINKYSOFT:KK
(22)Date of filing : 05.07.2001 (72)Inventor : OKAMURA NORIAKI
TAKAMIYA NARIMITSU

(54) SIMULATION GAME PROGRAM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To enable a player to taste the mood of participating in fighting more by not only watching fighting and avoiding actions in the fighting part of a simulation game but reflecting the will and action of a player in the result of fighting to improve the interactive property.

SOLUTION: In addition to an automatic fighting mode, a simulation game program is prepared for performing an interactive action mode of high interactive property by which the result of fighting reflecting the operation ability of the player can be obtained as against the result of fighting by the automatic fighting mode corresponding to the operation of the player.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 10.07.2001

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 3488217

[Date of registration] 31.10.2003

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's

decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2003-19355
(P2003-19355A)

(43)公開日 平成15年1月21日 (2003.1.21)

(51)Int.Cl.⁷
A 6 3 F 13/10
13/00

識別記号

F I
A 6 3 F 13/10
13/00

テマコード* (参考)
2 C 0 0 1
P

審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 20 頁)

(21)出願番号 特願2001-205455(P2001-205455)

(22)出願日 平成13年7月5日 (2001.7.5)

(71)出願人 500092619
株式会社コナミコンピュータエンタテイン
メントジャパン
東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号

(71)出願人 399121933
株式会社ウインキーソフト
大阪府吹田市豊津町11番34号 米澤ビル
第10江坂505号

(74)代理人 100071054
弁理士 木村 高久 (外1名)

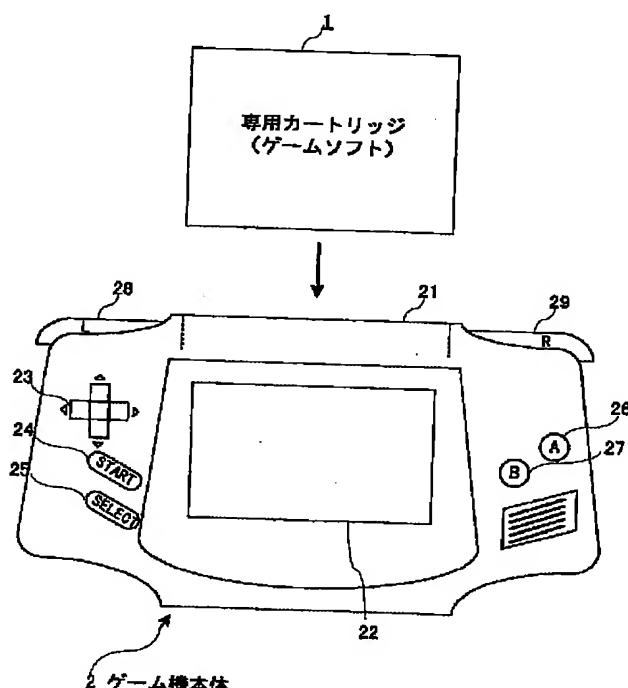
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 シミュレーションゲームのプログラム

(57)【要約】

【課題】 シミュレーションゲームの戦闘パートにて戦闘、回避行動をただ見ているのではなく、プレーヤーの意思行動を戦闘結果に反映させることでインタラクティブ性を高め、より戦闘に参加している気分をプレーヤーに味わってもらうことを可能とする。

【解決手段】 自動戦闘モードとは別に、プレーヤーの操作に応じて前記自動戦闘モードによる戦闘結果とは異なり、プレーヤーの操作能力を反映させた戦闘結果を得ることが可能なインタラクティブ性の高いインタラクティブアクションモードを実行させるシミュレーションゲームのプログラムを用意する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 プレーヤー攻撃時に相手側が防御、回避のいずれかのコマンド入力を行うと自動戦闘が開始され、その後、相手側の防御、回避のいずれかのコマンド入力及びプレーヤーの味方ユニットに決められた攻撃力の値および命中率の値と、相手側の敵ユニットに攻撃が当たるか当たらないかの乱数決定に応じて戦闘結果が出力されるとともに、相手側攻撃時にプレーヤーが防御、回避のいずれかのコマンド入力を行うと自動戦闘が開始され、その後、プレーヤーの防御、回避のいずれかのコマンド入力及び敵側の敵ユニットに決められた攻撃力の値および命中率の値と、プレーヤーの味方ユニットに攻撃が当たるか当たらないかの乱数決定に応じて戦闘結果が出力される自動戦闘モードを有するシミュレーションゲームのプログラムにおいて、

前記自動戦闘モードとは別に、

プレーヤーの操作に応じて前記自動戦闘モードによる戦闘結果とは異なり、プレーヤーの操作能力を反映させた戦闘結果を得ることが可能なインタラクティブ性の高いインタラクティブアクションモードを実行させるシミュレーションゲームのプログラム。

【請求項 2】 前記インタラクティブアクションモードは、

プレーヤーの味方ユニットが敵ユニットに対して攻撃する時に発生する攻撃インタラクティブアクションモードと、敵側の敵ユニットからプレーヤーの味方ユニットが攻撃を受ける時に発生する回避インタラクティブアクションモードを具え、

前記攻撃インタラクティブアクションモードは、

攻撃対象の敵ユニットと、該敵ユニットに照準を合わせるための攻撃用照準と、該攻撃モードの残り時間を示すタイマーとが表示画面上に表示され、該タイマー内に、プレーヤーが方向キーを操作して前記敵ユニットに対して前記攻撃照準を合わせ該攻撃照準内に当該敵ユニットを補足して攻撃を行うことにより、前記自動戦闘モードによる戦闘結果とは異なりプレーヤーの操作能力を反映させた戦闘結果を得ることを可能とし、

前記回避インタラクティブアクションモードは、

攻撃を受ける味方ユニットと、該味方ユニットを狙う敵ユニットのロックオン照準と、該回避モードの残り時間を示すタイマーとが表示画面上に表示され、該タイマー内に、プレーヤーが、方向キーを操作して当該味方ユニットへ向かって追尾しながら集束してくる当該敵ユニットのロックオン照準から逃れることにより、前記自動戦闘モードによる戦闘結果とは異なりプレーヤーの操作能力を反映させた戦闘結果を得ることを可能としたことを特徴とする請求項 1 記載のシミュレーションゲームのプログラム。

【請求項 3】 前記インタラクティブアクションモード

は、プレーヤーの希望により ON/OFF 設定可能であり、

ON 設定時に前記インタラクティブアクションモードを実行し、OFF 設定時に前記自動戦闘モードを実行することを特徴とする請求項 1 記載のシミュレーションゲームのプログラム。

【請求項 4】 前記攻撃インタラクティブアクションモードにおいて、

プレーヤーが方向キーを操作して前記敵ユニットに対して前記攻撃照準を合わせ該攻撃照準内に当該敵ユニットを補足して攻撃を行う際、

当該敵ユニット中に表示される敵の弱点部分を示すウイークポイントを前記攻撃照準の中央で射抜くことにより、より大きなダメージを与えることが可能であることを特徴とする請求項 2 記載のシミュレーションゲームのプログラム。

【請求項 5】 前記ウイークポイントは、

敵ユニット毎に大小さまざまあり、敵ユニットによっては複数あるものもあり、該複数のウイークポイントがある敵ユニットの場合、それぞれダメージの掛け率が異なることを特徴とする請求項 4 記載のシミュレーションゲームのプログラム。

【請求項 6】 前記攻撃インタラクティブアクションモード時の味方ユニットの攻撃力と命中率を、攻撃力を大きくすれば命中率が低下し、攻撃力を小さくすれば命中率が高められる綱引き変動調整を所定の調整幅でプレーヤーがカスタマイズ可能な攻撃バランスバーを表示画面上に表示し、

前記攻撃バランスバーのプレーヤーの設定に応じて、命中率が低ければ、前記攻撃照準サイズを小さくするかまたは当該敵ユニットの動きを速くするか、若しくは前記攻撃照準サイズを小さくし且つ当該敵ユニットの動きを速くする、

命中率が高ければ、前記攻撃照準サイズを大きくするかまたは当該敵ユニットの動きを遅くするか、若しくは、前記攻撃照準サイズを大きくし且つ当該敵ユニットの動きを遅くすることにより命中率を変動させるようにしたことなどを特徴とする請求項 2 記載のシミュレーションゲームのプログラム。

【請求項 7】 前記回避インタラクティブアクションモード時の味方ユニットの防御力と回避率を、防御力を大きくすれば回避率が小さくなり、防御力を小さくすれば回避率が大きくなる綱引き変動調整を所定の調整幅でプレーヤーがカスタマイズ可能な回避バランスバーを表示画面上に表示し、

前記回避バランスバーのプレーヤーの設定に応じて、回避率が大きければ、前記敵ユニットのロックオン照準サイズを小さくするかまたは当該味方ユニットの動きを速くするか、若しくは前記敵ユニットのロックオン照準サイズを小さくし且つ当該味方ユニットの動きを速くす

る、回避率が小さければ、前記敵ユニットのロックオン照準サイズを大きくするかまたは当該味方ユニットの動きを遅くするか、若しくは前記ロックオン照準サイズを大きくし且つ当該味方ユニットの動きを遅くすることにより回避率を変動させるようにしたことを特徴とする請求項2記載のシミュレーションゲームのプログラム。

【請求項8】前記バランスバーの調整幅は、プレーヤーの味方ユニットのレベルの上昇に応じて大きく変更するようにしたことを特徴とする請求項6または7のいずれか記載のシミュレーションゲームのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、シミュレーション(RPG)ゲームに関し、特に、戦闘パートにて戦闘、回避行動をただ見ているのではなく、プレーヤーの意思行動を戦闘結果に反映させることでインタラクティブ性を高め、より戦闘に参加している気分をプレーヤーに味わってもらうことが可能なシミュレーションゲームのプログラムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、例えば、ロボット同士で戦闘するようなシミュレーションゲームが知られている。

【0003】そして、このシミュレーションゲームでは、例えば、戦闘モードにおいて、「プレーヤーフェイズ」(すなわち、プレーヤーの戦闘コマとなる味方ユニットの攻撃時)と「エネミーフェイズ」(すなわち、敵側の戦闘コマとなる敵ユニットの攻撃時)の合計2フェイズを一回りして1ターンとするターン制を探っている。

【0004】具体的には、1フェイズ間に敵、味方の攻反撃が行われるのではなく「プレーヤー(味方)フェイズ」時には敵軍は防御、回避の行動をとり、「エネミー(敵)フェイズ」時には防御、回避の行動をとる。すなわち、1ターンの中でプレーヤー(味方)、エネミー(敵)の攻反撃が行われる。

【0005】尚、この従来の戦闘モードの一連の概要流れを図22および図23に示す。

【0006】図22は、戦闘モードにおける「プレーヤー(味方)フェイズ」(味方攻撃時)の一連の流れを図式化したものである。

【0007】図22において、図22(a)は、戦闘前情報画面であり、プレーヤーが攻撃可能な敵ユニットを攻撃する前の画面である。尚、この例では、味方ユニットの命中率が「80%」、攻撃力が「150」であり、両ユニットのHP(ヒットポイント:生命エネルギー)が1000ポイントである場合を示している。尚、命中率「80%」とは、およそ10人やつたら8回ぐらい当たるという確率値である。

【0008】ここで、敵側が、選択可能なユニットコマンド「回避」、「防御」のうち「回避」を選択すると、敵ユニットにとっては、プレーヤーの攻撃力は「150」のままで、プレーヤーの命中率が「40%」となり、画面が図22(b-1)の戦闘演出画面に切り替わり自動戦闘が行われる。

【0009】その後、戦闘が終了し、プレーヤーユニットの攻撃が命中(ヒット)した場合、図22(c-1)の戦闘結果表示画面に切り替わり、戦闘結果が表示される。戦闘結果は、図に示すように、例えばダメージ、クリティカル(大打撃)、防御、回避等の文字情報の表示や、それらを表現したセリフ出しで現される。

【0010】尚、この場合では、攻撃力が150なので、敵ユニットに与えたダメージが150となり、敵ユニットのHPが850ポイントになる。

【0011】一方、戦闘が終了し、プレーヤーユニットの攻撃が命中(ヒット)しなかった場合、図22(c-2)の戦闘結果表示画面に切り替わり、戦闘結果が表示される。なお、この場合では、敵ユニットに攻撃が回避されたので、敵ユニットにダメージを与えることができず、敵ユニットのHPは1000ポイントのままである。

【0012】また、他方、敵側が、選択可能なユニットコマンド「回避」、「防御」のうち「防御」を選択すると、敵ユニットにとっては、プレーヤーの命中率は「80%」のままで、プレーヤーの攻撃力が「75」となり、画面が図22(b-1)の戦闘演出画面に切り替わり自動戦闘が行われる。

【0013】その後、戦闘が終了し、プレーヤーユニットの攻撃が命中(ヒット)した場合、図22(c-3)の戦闘結果表示画面に切り替わり、戦闘結果が表示される。尚、この場合では、攻撃力が75になっているので、敵ユニットに与えたダメージが75となり、敵ユニットのHPが925ポイントになる。

【0014】一方、戦闘が終了し、プレーヤーユニットの攻撃が命中(ヒット)しなかった場合、図22(c-4)の戦闘結果表示画面に切り替わり、戦闘結果が表示される。なお、この場合では、敵ユニットに攻撃が回避されたので、敵ユニットにダメージを与えることができず、敵ユニットのHPは1000ポイントのままである。

【0015】また、図23は、戦闘モードにおける「エネミー(敵)フェイズ」(敵攻撃時)の一連の流れを図式化したものであり、上述の図23のプレーヤー(味方)側とエネミー(敵)側をちょうど逆にした形態になっている。

【0016】すなわち、この従来のシミュレーションゲームは、戦闘モードにおいて、攻撃側が攻撃コマンドを選択入力し、防御側が「回避」コマンド若しくは「防御」コマンドを選択入力すると、戦闘画面に突入し自動

的に戦闘が開始され、例えば、大きめのサイズの敵・味方ユニットの迫力のある戦闘を再現する映像が表示画面上に表示されて戦闘演出が行われ、その後、戦闘終了した後、表示画面が切り替わり戦闘結果がエフェクトと共に表示されるといった一連の流れを持ったものである。

【0017】このように、従来の戦闘モードでは、攻撃側は、攻撃コマンドを選択し、防御側では「回避」コマンドか「防御」コマンドのいずれかを選択するしかできず、後は、コンピュータの乱数により攻撃が当たるか当たらないかが決定され、その結果に応じてダメージを与えるか与えないかといったプレーヤーが介入できないコンピュータまかせのものとなっている。

【0018】

【発明が解決しようとする課題】上述の如く、従来、シミュレーションゲームの戦闘モードでは、攻撃側は、攻撃コマンドを選択し、防御側では「回避」コマンドか「防御」コマンドのいずれかを選択するしかできず、後は、コンピュータの乱数により攻撃が当たるか当たらないかが決定され、その結果に応じてダメージを与えるか与えないかといったプレーヤーが介入できないコンピュータまかせのものとなっている。

【0019】このため、従来の戦闘モードでは、プレーヤーは介入できず、自分にとって乱数による良い決定がされることを期待しつつ、戦闘、回避行動といった自動戦闘が終了するのをただ眺めているといった面白みに欠けるものとなっている。

【0020】特に、この従来の方法では、例えば、プレーヤーが攻撃される際、「回避」を選んで命中率を下げてすら、相手の命中率が「100%」と明らかに当たる確率であって、なおかつ、「防御」を選んで攻撃力を下げてすら、残りHPが敵ユニットの1回の攻撃で完全にやられるような場合、プレーヤーの選択肢に関係なくただ死ぬのを待つしかない。

【0021】そこで、本発明は上記実状に鑑み、シミュレーションゲームの戦闘パートにて戦闘、回避行動をただ見ているのではなく、プレーヤーの意思行動を戦闘結果に反映させることでインタラクティブ性を高め、より戦闘に参加している気分をプレーヤーに味わってもらうことが可能なシミュレーションゲームのプログラムの提供を目的とするものである。

【0022】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するためには、請求項1の発明は、プレーヤー攻撃時に相手側が防御、回避のいずれかのコマンド入力を行うと自動戦闘が開始され、その後、相手側の防御、回避のいずれかのコマンド入力及びプレーヤーの味方ユニットに決められた攻撃力の値および命中率の値と、相手側の敵ユニットに攻撃が当たるか当たらないかの乱数決定に応じて戦闘結果が出力されるとともに、相手側攻撃時にプレーヤーが防御、回避のいずれかのコマンド入力を行うと自動戦闘

が開始され、その後、プレーヤーの防御、回避のいずれかのコマンド入力及び敵側の敵ユニットに決められた攻撃力の値および命中率の値と、プレーヤーの味方ユニットに攻撃が当たるか当たらないかの乱数決定に応じて戦闘結果が出力される自動戦闘モードを有するシミュレーションゲームのプログラムにおいて、前記自動戦闘モードとは別に、プレーヤーの操作に応じて前記自動戦闘モードによる戦闘結果とは異なり、プレーヤーの操作能力を反映させた戦闘結果を得ることが可能なインタラクティブ性の高いインタラクティブアクションモードを実行させるシミュレーションゲームのプログラム。

【0023】また、請求項2の発明は、請求項1の発明において、前記インタラクティブアクションモードは、プレーヤーの味方ユニットが敵ユニットに対して攻撃する時に発生する攻撃インタラクティブアクションモードと、敵側の敵ユニットからプレーヤーの味方ユニットが攻撃を受ける時に発生する回避インタラクティブアクションモードを具え、前記攻撃インタラクティブアクションモードは、攻撃対象の敵ユニットと、該敵ユニットに照準を合わせるための攻撃用照準と、該攻撃モードの残り時間を示すタイマーとが表示画面上に表示され、該タイマー内に、プレーヤーが方向キーを操作して前記敵ユニットに対して前記攻撃照準を合わせ該攻撃照準内に当該敵ユニットを補足して攻撃を行うことにより、前記自動戦闘モードによる戦闘結果とは異なりプレーヤーの操作能力を反映させた戦闘結果を得ることを可能とし、前記回避インタラクティブアクションモードは、攻撃を受ける味方ユニットと、該味方ユニットを狙う敵ユニットのロックオン照準と、該回避モードの残り時間を示すタイマーとが表示画面上に表示され、該タイマー内に、プレーヤーが、方向キーを操作して当該味方ユニットへ向かって追尾しながら集束してくる当該敵ユニットのロックオン照準から逃れることにより、前記自動戦闘モードによる戦闘結果とは異なりプレーヤーの操作能力を反映させた戦闘結果を得ることを可能としたことを特徴とする。

【0024】また、請求項3の発明は、請求項1の発明において、前記インタラクティブアクションモードは、プレーヤーの希望によりON/OFF設定可能であり、ON設定時に前記インタラクティブアクションモードを実行し、OFF設定時に前記自動戦闘モードを実行することを特徴とする。

【0025】また、請求項4の発明は、請求項2の発明において、前記攻撃インタラクティブアクションモードにおいて、プレーヤーが方向キーを操作して前記敵ユニットに対して前記攻撃照準を合わせ該攻撃照準内に当該敵ユニットを補足して攻撃を行う際、当該敵ユニット中に表示される敵の弱点部分を示すウイークポイントを前記攻撃照準の中央で射抜くことにより、より大きなダメージを与えることが可能であることを特徴とする。

【0026】また、請求項5の発明は、請求項4の発明において、前記ウイークポイントは、敵ユニット毎に大小さまざまあり、敵ユニットによっては複数あるものもあり、該複数のウイークポイントがある敵ユニットの場合、それぞれダメージの掛け率が異なることを特徴とする。

【0027】また、請求項6の発明は、請求項2の発明において、前記攻撃インターラクティブアクションモード時の味方ユニットの攻撃力と命中率を、攻撃力を大きくすれば命中率が低下し、攻撃力を小さくすれば命中率が高められる綱引き変動調整を所定の調整幅でプレーヤーがカスタマイズ可能な攻撃バランスバーを表示画面上に表示し、前記攻撃バランスバーのプレーヤーの設定に応じて、命中率が低ければ、前記攻撃照準サイズを小さくするかまたは当該敵ユニットの動きを速くするか、若しくは前記攻撃照準サイズを小さくし且つ当該敵ユニットの動きを速くする、命中率が高ければ、前記攻撃照準サイズを大きくするかまたは当該敵ユニットの動きを遅くするか、若しくは、前記攻撃照準サイズを大きくし且つ当該敵ユニットの動きを遅くすることにより命中率を変動させることを特徴とする。

【0028】また、請求項7の発明は、請求項2の発明において、前記回避インターラクティブアクションモード時の味方ユニットの防御力と回避率を、防御力を大きくすれば回避率が小さくなり、防御力を小さくすれば回避率が大きくなる綱引き変動調整を所定の調整幅でプレーヤーがカスタマイズ可能な回避バランスバーを表示画面上に表示し、前記回避バランスバーのプレーヤーの設定に応じて、回避率が大きければ、前記敵ユニットのロックオン照準サイズを小さくするかまたは当該味方ユニットの動きを速くするか、若しくは前記敵ユニットのロックオン照準サイズを小さくし且つ当該味方ユニットの動きを速くする、回避率が小さければ、前記敵ユニットのロックオン照準サイズを大きくするかまたは当該味方ユニットの動きを遅くするか、若しくは前記ロックオン照準サイズを大きくし且つ当該味方ユニットの動きを遅くすることにより回避率を変動させることを特徴とする。

【0029】また、請求項8の発明は、請求項6または7の発明において、前記バランスバーの調整幅は、プレーヤーの味方ユニットのレベルの上昇に応じて大きく変更するすることを特徴とする。

【0030】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施形態について添付図面を参照して詳細に説明する。

【0031】図1は、本発明に係わるシミュレーションゲームのプログラムが記録された記録媒体（バックアップメモリ付きの専用カートリッジ）（以下、「専用カートリッジ」という。）1と、この専用カートリッジ1を用いてプレーヤーが当該シミュレーションゲームをする

ためのゲーム機本体2の概略構成を示す外観図である。

【0032】図1に示すように、このゲーム機本体2は、シミュレーションゲームのプログラムが記録された記録媒体（以下、「専用カートリッジ」という。）1を所定の差し込み口21に装着することにより、該専用カートリッジ内に記録されたゲームプログラムに従ってゲームをプレーヤーに遊戯させるための装置である。

【0033】そして、プレーヤーにゲームを遊戯させるにあたって必要な構成として、ゲーム映像を表示させるモニタ表示画面22と、画面上のカーソルの移動、選択肢の選択、特に、本発明のゲームにおいて後述の攻撃IAS時にサイト（照準）の移動、また後述の回避IAS時のユニット移動等を行う際に用いられる方向キー（十字キー）23と、ゲームスタートを指示する場合に用いられるスタート（START）キー24と、ゲーム初期時のタイトル画面におけるNEW GAME若しくはCONTINUEを選択する場合に用いられるセレクト（SELECT）ボタン25と、コマンド決定や、特に、本発明のゲームにおいて後述の攻撃IAS時にサイト（照準）位置の決定等を行う場合に用いられるAボタン26と、キャンセル等を行う場合に用いられるBボタン27と、メッセージ戻し（ある一定の所までシナリオを戻す事）や、特に、本発明のゲームにおいて後述の攻撃IAS時にサイト（照準）を高速移動させる場合等に用いられるLボタン28と、メッセージ早送り、特に本発明のゲームにおいて後述の攻撃IAS時にサイト（照準）を高速移動させる場合等に用いられるRボタン29等を備えている。

【0034】図2は、図1に示した専用カートリッジ1の内部構成の一例を示す図である。

【0035】図2に示すように、この専用カートリッジ1は、内部にROM11を有しており、このROM11に本発明に係わるシミュレーションゲームに必要な各種情報が記録されている。具体的には、ゲームのプログラム、キャラクタ間の会話、及び予め準備されているゲーム空間を構成する画像、該ゲーム空間内の各場所を表す画像、主人公或いは敵などのゲームキャラクタの画像等が記憶されている。

【0036】以下、「基本会話パート」、「戦略パート」、「戦術パート」、「戦闘パート」、「インターミッショングーム」の5つのパートから成るシミュレーションゲームに本発明を適用した場合について説明する。なお、シミュレーションゲームの内容としては、例えば、ドラマチックなストーリー性のあるものとし、例えば、アニメベースにする。

【0037】図3は、シミュレーションゲームの各パートの進行を示すフローチャートである。このゲームは、大きくは「基本会話パート」、「戦略パート」、「戦術パート」、「戦闘パート」、「インターミッショングーム」の5つのパートから成り立っており、これら各パートを進

行させてシナリオをクリアするものである。

【0038】図3に示すように、パートの進行は、まず、シナリオを進めて行く会話パート画面（図4参照）を用いて基本会話パートを経て、次いで、戦術前の作戦目的をシナリオで知ったり、基本シナリオが進行する戦略パートを経て、次いで、ユニットコマンドを使用して敵ユニットを撃破していくステージの戦術パート（戦闘パートを含む）（図5および図6参照）を経て、次いで、再度戦略パート、基本パートを経て、セーブ、ロードや各種コンフィグを行う画面（図7参照）を用いたインターミッショングームを経て、次のシナリオへと移行し、再び上述の基本会話パートに移行して、以下同様な流れを繰り返す事でこのシミュレーションゲームのシナリオを進行させて行く。尚、シナリオによっては一部のパートが無い場合もある。

【0039】ここで、各パートの説明をしておく。まず、基本会話パートは、シナリオが進行する部分であり、例えば、図4に示すような会話画面をモニタ画面上22に表示させる。尚、表示させるキャラクタAには表情パターンを持たせ感情豊かに表現する。また、背景はその場面、場所の象徴的な場所を表示させる。

【0040】戦略マップ（MAP）（戦略パート）は、舞台となる例えば星の一部分を切り抜いた地図の一部を1画面で表示する。また、戦略マップには「ポインタ」を複数表示し、主人公の現在位置や主要都市、シナリオ進行に必要な地域を示す。また、このパートでは次に進入する戦術パートの作戦内容を聞くことも可能である。なお、この戦略パートでシナリオが進行する事もある。

【0041】戦術パートは、実際にプレーヤーが戦術を考えユニットを動かして戦闘を行う。また、プレーヤーは味方ユニットの「移動」、「戦闘」などのコマンドを選択し、敵ユニットを撃破など戦術目的の達成が目標となる。また、戦術マップは、図5に示すように、真中から見下ろした画面に「スクエア」と呼ばれる格子状のマス目で構成されており、建造物、山、各種地形などが配置される。なお、マップに配置されているユニットは抽象的なコマになっている。

【0042】また、戦闘パートは、図6に示すような戦闘パート画面を用いて戦術マップ上の敵と戦闘するパートである。なお、この実施例では、上記戦闘パート画面が本発明特徴部分のIAS戦闘モード時（この場合、プレーヤー攻撃時を示す。）にモニタ画面22上に表示される画面構成を示している。また、戦闘パートでは、従来と同様にカットインを使用し、大きなサイズのユニット（敵、味方）が表示され迫力ある戦闘シーンが再現される。

【0043】また、インターミッショングームは、例えば、図7に示すインターミッショングーム画面を用いて各種コンフィグ、セーブ、ロードなどを行うことができる。この実施例では、上記インターミッショングーム画面が本発明特徴のI

AS戦闘モードのON/OFFを設定する際に用いられる画面構成を示している。なお、このインターミッショングームへの移行はシナリオクリア時に必ず挿入されセーブ時の目安となる。

【0044】ところで、図7（a）に示すように、このインターミッショングーム画面は、各種コンフィグ、セーブ、ロードなどを行うために、選択設定項目として、例えば、「セーブ」、「ロード」、「ガレージ」、「バランサー」、「ステータス」、「システム」、「次のステージへ」の7つの項目を有している。

【0045】ここで、「セーブ」項目は、現在のプレイ状態をファイルに保存する際に用いられ、「ロード」項目は、セーブしてあるデータをロードする際に用いられ、「ガレージ」項目は、ユニットの改造を行う際に用いられ、「バランサー」項目は、攻撃、回避2つのバランサーをカスタマイズする（パイロット毎にカスタム可能である。）際に用いられ、「ステータス」項目は、ユニット及びパイロットのステータスを表示する際に用いられ、「システム」項目は、例えばサウンドモード、メカニック図鑑などが用意され各種コンフィグを行う際に用いられ、「次のステージへ」項目は、ここでのインターミッショングームを終了して、次のステージへ移行する際に用いられる。

【0046】また、上記各項目のうちシステム項目を選択指定すると、同図7（b）に示すような設定画面が表示される。

【0047】図7（b）に示すように、この設定画面では、選択設定項目として、例えば、「戦闘アニメON/OFF機能」、「IAS戦闘ON/OFF機能」、「サウンドモード」、「メカニック図鑑」、「キャラクター図鑑」、「基本用語ファイル」の6項目を有している。

【0048】ここで、「戦闘アニメON/OFF機能」項目は、戦闘中にアニメ表示をONするかOFFするかの設定をする際に用いられ、「IAS戦闘ON/OFF機能」項目は、後述するIAS戦闘をONするかOFFするかを設定する際に用いられ、「サウンドモード」項目は、音楽を聴く事ができるように設定する際に用いられ、「メカニック図鑑」項目は、登場したメカをファイリングする際に用いられ、「キャラクター図鑑」項目は、登場したキャラクタをファイリングする際に用いられ、「基本用語ファイル」項目は、シナリオに出てきた用語をファイリングする際に用いられる。

【0049】次に、図3のフローチャートに示した戦術パートについて説明する。

【0050】図8は、図3に示した戦術パートの進め方を示したフローチャートである。

【0051】図8に示すように、この例では、戦術パートは、ターン制を採用しており、1ターンは、プレーヤーフェイズ、エネミーフェイズの両フェイズが一周する事で1ターンが終了するようになっている。

【0052】尚、プレーヤーフェイズでは、「攻撃」、「移動」などの「ユニットコマンド」や「全体コマンド」を駆使して敵を撃破していく。

【0053】また、エネミーフェイズでは、思考によって敵ユニットが行動し、全てのユニットが行動を終了すると自動的にフェイズが終了される。

【0054】次に、図3のフローチャートに示した戦闘パートについて説明する。

【0055】戦闘パートには、攻撃力、防御力、回避、命中などの各種パラメータから命中率、ダメージ量を算出し、自動的に戦闘結果を導く「通常戦闘モード」（特許請求の範囲の「自動戦闘モード」という。）と、本願発明の特徴部分となるプレーヤーの操作を戦闘結果に反映させインタラクティブ性を高めることが可能な「IAS（インタラクティブ・アクション・システムの略）戦闘モード」（特許請求の範囲の「インタラクティブアクションモード」に相当する。）の2種類の戦闘システムを用意している。

【0056】ここで、「通常戦闘モード」は、プレーヤーが上述の図7（b）に示した「IAS戦闘：ON/OFF」選択項目を指定し、IASをOFFに設定すると、この通常戦闘モードに切り替わる。

【0057】この通常戦闘モードは各パラメータが設定基本値で戦闘を行うので、プレーヤーが腕に自信がない場合などには、このモードの方が有利な場合もある。

【0058】他方、「IAS戦闘モード」は、プレーヤーが上述の図7（b）に示した「IAS戦闘：ON/OFF」選択項目を指定し、IASをONに設定すると、この「IAS戦闘」モードに切り替わる。なお、IASとは、戦闘をただ見ているだけでなくプレーヤー自身が参加することにより戦闘結果を変化させるシステムであり、プレーヤーが関与する事によって大攻撃（クリティカル）を発生させたり、回避不能な攻撃を回避したりできるシステムである。

【0059】また、このように、「IAS戦闘」はアクション要素が強い為、戦術MAPにて常に緊張状態を保っていないわけではないため、このIASが煩わしく戦闘時間を速く切り上げたい、または普通のシミュレーションゲームとして進めたいというプレーヤーの為にOFFモードが付いている。

【0060】尚、このIASのON/OFFの切替えは戦闘開始前（戦闘前情報画面）、インターミッション（インターミッション画面）にて変更できる。

【0061】図9は、図3に示したフローチャートにおける戦闘パートのうち、上述のIAS戦闘をOFFにした場合の「通常戦闘モード」の画面進行の流れを示すフローチャートである。

【0062】図9に示すように、この通常戦闘モードでは、基本システムは「プレーヤーフェイズ」、「エネミーフェイズ」の合計2フェイズを一回りして1ターンと

するターン制である。

【0063】尚、このゲームでは、「IAS戦闘モード」を採用している為「プレーヤーフェイズ」、「エネミーフェイズ」に「反撃」はない。

【0064】また、1フェイズ間に敵、味方の攻反撃が行われるので「プレーヤーフェイズ」時には敵軍は防御、回避の行動をとり「エネミーフェイズ」時には味方群は防御、回避の行動をとることになる。すなわち、1ターンの中でプレーヤー、エネミーの攻反撃が行われる。

【0065】尚、「エネミーフェイズ」時は戦闘前情報画面にて「回避」、「防御」のどちらかを選択する。

【0066】フロー中のカットイン画面（戦闘演出画面）には、図10に示すような大きめのユニットが表示され戦闘演出が行われる。また、戦闘結果表示画面には、図11に示すような命中、回避などの「文字エフェクト」が表示され戦闘結果をプレーヤーに知らせる。

【0067】次に、上述のIAS戦闘モードについて説明する。

【0068】IASには、「攻撃IAS」、「回避IAS」の2種類があり、プレーヤーフェイズ時は「攻撃↔命中率」に関与することができ、エネミーフェイズ時は「防御力↔回避率」に関与することができる。

【0069】図12は、上述の「IAS戦闘モード」の画面進行の流れを示すフローチャートであり、この場合、プレーヤーフェイズ時の攻撃IASの流れを示している。

【0070】図12に示すように、このIAS戦闘モードでは、まず、プレーヤーは、戦術MAPにて「ユニットコマンド」を開き、コマンド選択を行う。（尚、攻撃の場合は武器選択も行う。）その後、使用できる武器を任意に選び、攻撃範囲内の敵を選択する。

【0071】次いで、戦闘前情報画面（図13、図14参照）にて「戦闘カットインのON/OFF」、「IAS戦闘のON/OFF」の設定を行う。

【0072】ここで、プレーヤーがIAS戦闘ONを選択設定すると、IAS戦闘モードによる戦闘が開始される。すなわち、プレーヤーの好みで変化させた「攻撃力」、「命中率」の設定（後述の図15の攻撃バランスを参照）に基づき、且つ攻撃レンジ（照準）をプレーヤーが操作する事によって戦闘に関与する事ができる（後述の図16のIAS戦闘画面を参照）。

【0073】次いで、IAS画面からカットイン画面に切り替わり大きめのユニットが表示され戦闘演出を行う。

【0074】その後、最終的に戦術MAPにて戦闘結果が表示される。基本的には「小カットイン画面」と命中、回避などの「文字エフェクト」が表示され戦闘結果をプレーヤーに知らせる。なお、剣防御、シールド防御などの特殊技能などもカットイン選出される。

【0075】ここで、上記図12のフローで示した図15の攻撃バランスについて説明する。

【0076】図15は、プレーヤーが上記図13乃至図15に示す攻撃バランスの概要を示す図である。攻撃バランスは、攻撃時の「攻撃力⇒命中率」のカスタマイズを行うものである。

【0077】なお、この攻撃バランスは、プレーヤーが「攻撃力⇒命中率」を一定範囲、カスタム出来るシステムであって、ゲーム導入時には、この一定範囲の幅は小さく、あまり極端なバランス変更はできないものである。

【0078】しかし、プレーヤーの味方ユニットのパイロットレベルの上昇につれ調整幅も大きくなるので、ゲーム終盤ではより大きな偏りを選択する事も可能となる。

【0079】具体的には、図15に示すように、棒グラフのようになっておりグラフ中央から上側が「攻撃力」、下側が「命中率」を示している。

【0080】ここで、プレーヤーは、バランスバーを動かして「攻撃力⇒命中率」をカスタマイズする。

【0081】同図に示すように、バランスバーは「攻撃力」と「命中率」で綱引きをしているようなイメージである。例えば、命中率にバランスバーを振ると命中率が上昇するが、攻撃力が抑えられ、逆に攻撃力にバランスバーを振ると攻撃力が上がるが、命中率が低下する。すなわち、命中率（高）→攻撃力（小）、命中率（低）→攻撃力（大）となる関係を有している。

【0082】なお、バランス調整はバランスバー幅の間であるのならば自由に調節出来るものとし、バランス調整はインターミッションのバランスでも変更が可能であるものとする。

【0083】また、調整を行い命中率の補正值を加えた結果、命中率が0%になる場合、最低限の保証をとる。すなわち、命中率が0%でもIASの攻撃レンジ（照準）は表示され、（極小サイズ）敵に対して攻撃を行う事ができる。

【0084】また、命中率が100%だったとしても完全に命中するわけではなく、IAS戦闘では、プレーヤーの腕次第で成否の運命を変えることができるものである。

【0085】なお、上記実施例では、攻撃バランスの棒グラフを上下方向の縦書きに示しているが、これに限らず、左右方向、すなわち、グラフ中央から右側が「攻撃力」、左側は「命中率」を表すような横書きにしても良い。また、図の補正の数値は仮の値であって、これ以外でも良い。

【0086】また、ここで上記図12のフローで示した図16のIAS戦闘画面およびこのIAS戦闘画面を用いたプレーヤーのゲーム操作について説明する。

【0087】図16は、プレーヤーがIAS戦闘をON

に設定した場合に実際にIAS戦闘に突入した場合の表示画面に表示されるIAS戦闘画面の一表示例を示す図である。このIAS戦闘画面は、敵の「回避」とプレーヤーの「命中」を抽象的に表現している画面であり、「格闘攻撃」、「射撃攻撃」などによって表現が変化するものではなく、あくまで「敵を狙う」為の画面である。

【0088】図16において、このIAS戦闘画面には、プレーヤーの攻撃対象となる敵側の敵ユニットFと、この敵ユニットFを攻撃するのに狙いを付ける攻撃レンジ（照準）Gと、この攻撃IAS戦闘を行える遊戯時間の残り時間を示すタイマーHとが表示される。

【0089】そして、プレーヤーが方向（十字）キー23を操作して、「敵ユニットF」に対して「攻撃レンジG」を合わせ、タイマーHの時間が切れる前に攻撃開始を決定するAボタン26を押すことによってダメージ判定へと移行する。尚、敵ユニットFのシルエット内すべてが「当たり判定」になっている。

【0090】具体的には、プレーヤーは、攻撃レンジG内に敵ユニットFを捕捉し、Aボタン26で決定する事で攻撃を開始する。なお、敵ユニットFの中に点で示した「ウイークポイント（弱点）I」が表示されている。

【0091】これは敵ユニットFの弱点を示しており、この「ウイークポイント（弱点）I」を「攻撃レンジG」の中央で射抜く事により、より大きなダメージを与える事が可能である（図17参照）。

【0092】また、ウイークポイントIのサイズは敵ユニットFごとに大小さまざまあり〔図18（a）参照〕、更に、ウイークポイントIが複数ある敵ユニットF（例えば、巨大ユニットや、ボスキャラユニットなど）もいる〔図18参照（b）〕。

【0093】また、上述のように、複数ウイークポイントIがある場合にはそれぞれダメージの掛け率が違っており、この例では、ユニットの中心に位置するウイークポイントIが一番ダメージの掛け率が大きくなっている〔図18（c）〕。

【0094】尚、これら各ウイークポイントIのボーナスダメージは「攻撃バランス」にて算出されたダメージ量に対してさらに加算される。

【0095】ところで、攻撃レンジGのサイズは通常計算によって算出された%に「攻撃バランス」の補正值を加える事によって大きさが変化する。命中率が高い時はレンジのサイズは大きく、逆に命中率が低い場合はレンジのサイズも小さくなる。

【0096】戦闘前の命中率によってすでに攻撃レンジGのサイズが決定しているので攻撃レンジ内に敵が入っている場合は必ず命中する。また、レンジGの中に敵が入っていないかった場合、攻撃は外れる。

【0097】すなわち、攻撃レンジGのサイズが大きければ大きいほど命中率があがる目安になる。

【0098】また、IASがスタートすると残り時間（約8秒）が表示され、プレーヤーに視覚的な形で時間の情報を告知する。

【0099】もし、IASの決定が為されないまま、タイムオーバー（00.00）になると、その時の攻撃レンジGのポイントを決定とし命中、ダメージ判定に入る。

【0100】すなわち、これは、タイムアウトの時の処理であり、IASでは、時間制限内に、敵ユニットFに攻撃レンジGを合わせて撃つという行動をとるわけだが、この時、時間制限を過ぎてしまうと、その時点（00.00秒の時点）で、勝手に撃ってしまうので、この「勝手に撃つ」時の場所は、「00.00」秒時点での照準の位置である。

【0101】また、敵ユニットFの「機動力」と味方パイロットの「反応値」によってタイマーの数値（+−3程度）は変動する。すなわち、これは、時間制限値の変動要因に関し、IASでは、通常8.0秒の時間制限の間に、敵を攻撃するわけだが、この8.0秒という数値は、敵の機動力（どの位すばやく動けるか）や、パイロットの反応値（どの位パイロットがすばやいか）によって、+−3秒の変動をする（つまり、5秒～11秒の制限時間になる）。

【0102】尚、この攻撃IASモードでは、敵の回避行動として、プレーヤーの攻撃レンジGと敵ユニットFのウイークポイント（弱点）Iが一定時間重なると敵ユニットFは「回避行動」を取る。実際には、戦闘バランサーの「命中率」によって、敵が回避行動に移る時間が決まる。すなわち、命中率が低ければ敵が敏感に反応する。

【0103】また、ここで述べた攻撃IASの時に、攻撃バランスバーのプレーヤーの設定に応じて、味方ユニットの命中率が低ければ、攻撃レンジGのサイズを小さくするかまたは当該敵ユニットFの動きを速くするか、若しくは攻撃レンジGのサイズを小さくし且つ当該敵ユニットFの動きを速くするとともに、命中率が高ければ、攻撃レンジGのサイズを大きくするかまたは当該敵ユニットFの動きを遅くするか、若しくは攻撃レンジGのサイズを大きくし且つ当該敵ユニットFの動きを遅くすることにより命中率を変動させるようにしても良い。

【0104】次に、「IAS戦闘モード」におけるエニーフェイズ時の回避IASについて説明する。

【0105】図19は、上述の「IAS戦闘モード」の画面進行の流れを示すフローチャートであり、この場合、エニーフェイズ時の回避IASの流れを示している。

【0106】図19に示すように、このIAS戦闘モードでは、エニーフェイズにて敵ユニットFから攻撃選択を受ける。

【0107】まず、プレーヤーは、戦闘前情報画面にて

「戦闘カットインのON/OFF」、「IAS戦闘のON/OFF」の設定を行う。

【0108】ここで、プレーヤーがIAS回避ONを選択設定すると、IAS戦闘モードによる戦闘が開始される。すなわち、プレーヤーの好みで変化させた「回避率」、「防御」の設定（後述の図20の回避バランサーを参照）に基づき、且つ敵ユニットのロックオンサイト（照準）から味方ユニットが逃れるようにプレーヤーが操作する事によって戦闘に関与する事ができる（後述の図21のIAS戦闘画面を参照）。

【0109】次いで、IAS画面からカットイン画面に切り替わり大きめのユニットが表示され戦闘演出を行う。

【0110】その後、最終的に戦術MAPにて戦闘結果が表示される。基本的には「小カットイン画面」と命中、回避などの「文字エフェクト」が表示され戦闘結果をプレーヤーに知らせる。なお、剣防御、シールド防御などの特殊技能などもカットイン選出される。

【0111】ここで、上記図19のフローで示した図15の回避バランサーについて説明する。

【0112】図20は、プレーヤーが上記図13、14および図19に示す回避バランサーの概要を示す図である。回避バランサーは、回避時の「防御力↔回避率」のカスタマイズを行うものである。

【0113】なお、この回避バランサーは、プレーヤーが（防御力↔回避率）を一定範囲内でカスタム出来るシステムであって、ゲーム導入時には調整幅は小さくあまり極端なバランス変更はできないが、プレーヤーの味方ユニットのパイロットレベルの上昇につれ調整幅も大きくなり、ゲーム終盤ではより大きな偏りを選択する事も可能となる。

【0114】具体的には、図20に示すように、棒グラフのようになっておりグラフ中央から上側が「防御力」、下側が「回避率」を示している。

【0115】ここで、プレーヤーは、バランスバーを動かして「防御力↔回避率」のカスタマイズする。

【0116】同図に示すように、バランスバーは「防御力」と「回避率」で綱引きをしているようなイメージである。例えば、回避率にバランスバーを振ると回避率が上昇するが、防御力が抑えられ、逆に防御力にバランスバーを振ると防御力が上がるが、回避率が低下する。すなわち、回避率（大）（レンジサイズ小）→防御力（小）、回避率（小）（レンジサイズ大）→防御力（大）となる関係を有している。

【0117】なお、バランス調整はバランサー幅の間であるのならば自由に調節出来るものとし、バランス調整はインターミッシュンのガレージで変更が可能であるものとする。

【0118】また、調整を行い回避率の補正值をえた結果、回避率が0%になる場合、最低限の保証をとるこ

とができる。すなわち、回避率が0%でも完全に敵ユニットの攻撃を受けるのではなく、画面上に敵のロックオンサイト（照準）から回避可能なスペースが空いているので、プレーヤーは、その隙間を利用して敵ユニットの攻撃を回避することができる。IAS戦闘では、プレーヤーの腕次第で不可能を可能にできる。

【0119】なお、上記実施例では、回避バランサーの棒グラフを上下方向の縦書きに示しているが、これに限らず、左右方向、すなわち、グラフ中央から右側が「防御力」、左側は「回避率」を表すような横書きにしても良い。また、図の補正の数値は仮の値であって、これ以外でも良い。

【0120】また、ここで上記図19のフローで示した図21のIAS戦闘（回避用）画面およびこのIAS戦闘画面を用いたプレーヤーのゲーム操作について説明する。

【0121】図21は、プレーヤーがIAS戦闘をONに設定した場合に実際にIAS戦闘に突入した場合に表示画面に表示されるIAS戦闘画面の一表示例を示す図である。このIAS戦闘画面は、味方ユニットの「回避」と敵の「命中」を抽象的に表現している画面であり、「格闘攻撃」、「射撃攻撃」などによって表現が変化するものではなく、あくまでも「敵が狙う」為の画面である。

【0122】図21に示すように、このIAS回避モード画面には、敵側の敵ユニットから攻撃を受けるプレーヤーの味方ユニットJと、この味方ユニットJに狙いを付ける敵ユニットの照準となるロックオンサイト（照準）Kと、この回避IAS戦闘モードが行われる遊戯時間の残り時間を表示するタイマーHとが表示される。

【0123】この回避IASは、エネミーフェイズ時に敵から攻撃された時に発生するIASであり、これを操作する事により敵からの攻撃を回避する事ができる。

【0124】なお、IASをOFFにしている場合もプレーヤーが設定した「回避バランサー」の位置から算出した命中率、ダメージで戦闘結果が算出される。

【0125】具体的なプレーヤーの操作方法としては、敵ユニットFが画面内へ飛び込みフレーム外へぬけざまに「ロックオンサイト」Kを打ち込んでくる。そして、画面外から大きな「ロックオンサイト」Kが「プレーヤーカーソル」（味方ユニットJ）へ向かって追尾しながら集束してくる（敵からの「ロックオン」を回避しているイメージ）。そこで、プレーヤーは、方向（十字）キー23を操作し「ロックオンサイト」Kから逃れる。

【0126】尚、「ロックオンサイト」Kの最終集束サイズ時に「プレーヤーカーソル」（味方ユニットJ）が「ロックオンサイト」Kに含まれていた場合、敵の攻撃が命中した事になる。

【0127】「ロックオンサイト」Kの集束速度はかなり早いので展開はスピーディとなる。

【0128】ここで、ロックオンサイトKの最終集束サイズは、通常計算によって算出された%に「回避バランサー」の補正值が加わり変更される。すなわち、防御力を高く設定した時はロックオンサイトKのサイズは大きく、逆に回避力を高く設定した場合はロックオンサイトKのサイズは小さくなる。

【0129】戦闘前の回避力によってすでにロックオンサイトKのサイズが決定しているので味方ユニットJがロックオンサイトK内にいた場合は必ず命中となる。

【0130】「タイマー」が「00.00」になった時ロックオンサイトKの中に味方ユニットJがいなかった場合は攻撃を回避した事になる。

【0131】ロックオンサイトKのサイズが大きければ大きいほど回避しにくくなるという目安である。すなわち、照準サイズ（小）→回避率（高）、防御力（低）照準サイズ（大）→回避率（低）、防御力（高）という関係を有している。

【0132】また、IASがスタートすると残り時間が画面上部にカウンター（約5秒）が表示され、もしIASの決定が為されないまま、タイムオーバーになると、その時の「攻撃レンジ」のポイントを決定とし命中判定に入る。敵パイロットの「反応値」と味方ユニットの「機動力」によってタイマーの数値（+2程度）は変動する。

【0133】また、ここで述べた回避IASの時に、回避バランスバーのプレーヤーの設定に応じて、味方ユニットJの回避率が大きければ、敵ユニットFのロックオンサイトKのサイズを小さくするかまたは当該味方ユニットJの動きを速くするか、若しくは敵ユニットFのロックオンサイトKのサイズを小さくし且つ当該味方ユニットJの動きを速くし、味方ユニットJの回避率が小さければ、敵ユニットFのロックオンサイトKのサイズを大きくするかまたは当該味方ユニットJの動きを遅くするか、若しくはロックオンサイトKのサイズを大きくし且つ当該味方ユニットJの動きを遅くすることにより回避率を変動させるようにしても良い。

【0134】なお、上記実施例では、シミュレーションゲームのプログラムを記録したカートリッジを携帯型のゲーム機本体に取り付けてゲームを行う構成を例にして説明したが、本発明は、これに限らず、本発明に係わるシミュレーションゲームのプログラムを記録したカートリッジを家庭用ゲーム機などに取り付けてゲームを行う構成にも適用可能とし、また、本発明に係わるシミュレーションゲームのプログラムを直接内部に記録保持した専用の携帯型或いは家庭用ゲーム機に適用可能とする。

【0135】上記構成のIAS戦闘モードによると、戦闘モードをより面白みのあるものにでき、これにより、思考型ゲームと言われるシミュレーションゲームの中でメリハリを付けることができ、より面白みのあるゲームを提供することが可能となる。

【0136】また、上記構成によると、例えば、自動戦闘モードによるコンピュータお任せモードなら、確実に次の敵ユニットの攻撃で倒される（死ぬ）とわかっているような場合でも、プレーヤーの腕（操作テクニック）によっては回避する（逃げ切る）ことも可能であるので、新たな面白さを出すことができる。

【0137】また、上記構成によると、IAS 戦闘モードはプレーヤーの希望によりON/OFF 設定可能としているので、腕に自信の無いプレーヤーは従来通りコンピュータにお任せモードも選択することができる。

【0138】最後に、上述したプログラムにおける本願発明の特徴部分について概要をまとめた。図24はプレーヤー攻撃時における戦闘モードでの処理を示す図、図25は敵側攻撃時における戦闘モードでの処理を示す図である。

【0139】プレーヤー攻撃時における戦闘モードを特徴とする本願発明は（図24参照）；方向を示す値及び決定を示す値を入力自在な入力手段（23～29）と画像表示自在な画面（22）とを備えたコンピュータ（2）により、所定の成功率パラメータ（命中率）をもつプレーヤー側キャラクタ（味方キャラクタ／味方ユニット）と、相手側キャラクタ（敵キャラクタ／敵ユニット）との間で、前記成功率パラメータに基づいて勝敗判定することにより対戦（戦闘）を行わせるためのゲームプログラムである。

【0140】前記勝敗判定は；前記相手側キャラクタの画像を、所定の動作パターンにより前記画面内で移動させて表示（S T P 1, 3）すると共に、前記成功率パラメータに基づいて大きさを設定した照準画像（攻撃レンジの画像）を、前記入力手段により入力された方向を示す値に基づいて前記画面内で移動させて表示（S T P 2, 4）するステップAと；前記入力手段により入力された決定を示す値に基づいて、前記相手側キャラクタの画像と前記照準画像との当り判定（S T P 6）を行うステップBと；前記当り判定に基づく勝敗結果を前記画面に表示（S T P 8）するステップCとを有することを特徴とする。

【0141】従って、成功率パラメータに基づく勝敗判定において、プレーヤーの操作による影響を加味することにより、成功率パラメータの値がそのまま勝敗確率になるわけではない。つまり、プレーヤーの腕次第で勝敗の運命を変えることができるゲームとなるので興味が増大する。

【0142】なお、前記勝敗判定は；前記入力手段により入力された値に基づいて、第1のモード（自動戦闘）及び第2のモード（IAS 戦闘）のいずれか一方を選択（S T P 0）するステップを有し；前記第1のモードを選択した場合に、前記ステップA, B, Cを実行し；前記第2のモードを選択した場合には、前記成功率パラメータと乱数とにに基づいて勝敗結果を演算（S T P 11）

して前記画面に表示（S T P 8）するステップを有するようにもよい。

【0143】敵側攻撃時における戦闘モードを特徴とする本願発明は（図25参照）；方向を示す値及び決定を示す値を入力自在な入力手段（23～29）と画像表示自在な画面（22）とを備えたコンピュータ（2）により、所定の成功率パラメータ（回避率）をもつプレーヤー側キャラクタ（味方キャラクタ／味方ユニット）と、相手側キャラクタ（敵キャラクタ／敵ユニット）との間で、前記成功率パラメータに基づいて勝敗判定することにより対戦（戦闘）を行わせるためのゲームプログラムである。

【0144】前記勝敗判定は；前記プレーヤー側キャラクタの画像を、前記入力手段により入力された方向を示す値に基づいて前記画面内で移動させて表示（S T P 101, 103）すると共に、前記成功率パラメータに基づいて大きさ（集束サイズ）を設定した照準画像（ロックオンサイトの画像）を、所定の動作パターンによりに基づいて前記画面内で移動させて表示（S T P 102, 104）するステップDと；前記プレーヤー側キャラクタの画像と前記照準画像との当り判定（S T P 106）を行うステップEと；前記当り判定に基づく勝敗結果を前記画面に表示（S T P 108）するステップFとを有することを特徴とする。

【0145】従って、成功率パラメータに基づく勝敗判定において、プレーヤーの操作による影響を加味することにより、成功率パラメータの値がそのまま勝敗確率になるわけではない。つまり、プレーヤーの腕次第で勝敗の運命を変えることができるゲームとなるので興味が増大する。

【0146】なお、前記勝敗判定は；前記入力手段により入力された値に基づいて、第3のモード（自動戦闘）及び第4のモード（IAS 戦闘）のいずれか一方を選択（S T P 100）するステップを有し；前記第3のモードを選択した場合に、前記ステップD, E, Fを実行し；前記第4のモードを選択した場合には、前記成功率パラメータと乱数とにに基づいて勝敗結果を演算（S T P 111）して前記画面に表示（S T P 108）するステップを有するようにもよい。

【0147】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、プレーヤー攻撃時に相手側が防御、回避のいずれかのコマンド入力を行うと自動戦闘が開始され、その後、相手側の防御、回避のいずれかのコマンド入力及びプレーヤーの味方ユニットに決められた攻撃力の値および命中率の値と、相手側の敵ユニットに攻撃が当たるか当たらなければ乱数決定に応じて戦闘結果が出力されるとともに、相手側攻撃時にプレーヤーが防御、回避のいずれかのコマンド入力を行うと自動戦闘が開始され、その後、プレーヤーの防御、回避のいずれかのコマンド入力及び

敵側の敵ユニットに決められた攻撃力の値および命中率の値と、プレーヤーの味方ユニットに攻撃が当たるか当たらないかの乱数決定に応じて戦闘結果が outputされる自動戦闘モードを有するシミュレーションゲームのプログラムにおいて、自動戦闘モードとは別に、プレーヤーの操作に応じて自動戦闘モードによる戦闘結果とは異なり、プレーヤーの操作能力を反映させた戦闘結果を得ることが可能なインタラクティブ性の高いインタラクティブアクションモードを実行させるようにしたため、戦闘モードをより面白みのあるものにでき、これにより、思考型ゲームと言われるシミュレーションゲームの中でメリハリを付けることができ、より面白みのあるゲームを提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係わるシミュレーションゲームのプログラムが記録された記録媒体（専用カートリッジ）と、この専用カートリッジを用いてプレーヤーが当該シミュレーションゲームをするためのゲーム機本体の概略構成を示す外観図。

【図2】図1に示した専用カートリッジの内部構成の一例を示す図。

【図3】本発明に係わるシミュレーションゲームの各パートの進行を示すフローチャート。

【図4】会話パートにおける一表示例を示す図。

【図5】戦術パートにおける一表示例を示す図。

【図6】戦闘パートにおける一表示例を示す図。

【図7】インターミッショングームの構成例を示す図。

【図8】戦術パートの進め方の流れを示すフローチャート。

【図9】通常戦闘モードの画面進行の流れを示すフローチャート。

【図10】戦闘演出画面の一構成例を示す図。

【図11】戦闘結果表示画面の一構成例を示す図。

【図12】IAS 戦闘モードの画面進行、特に、プレーヤーフェイズ時の攻撃IASの画面進行の流れを示すフローチャート。

【図13】戦闘前情報画面の一構成例を示す図。

【図14】バランサーの設定画面の一構成例を示す図。

【図15】攻撃バランサーの概要を示す図。

【図16】攻撃IASモード時の画面の一表示例を示す図。

【図17】攻撃レンジ（照準）の場所によってダメージポイントが異なる様子を示す図。

【図18】敵ユニットのウィークポイント表示および複数のウィークポイントの各ダメージ値を示す図。

【図19】IAS 戦闘モードの画面進行、特に、エネミーフェイズ時の回避IASの画面進行の流れを示すフローチャート。

【図20】回避バランサーの概要を示す図。

【図21】回避IASモード時の表示画面の一構成例を示す図。

【図22】従来の戦闘モードの一連の概要の流れを示す図。

【図23】従来の戦闘モードの一連の概要の流れを示す図。

【図24】プレーヤー攻撃時における戦闘モードでの処理を示す図。

【図25】敵側攻撃時における戦闘モードでの処理を示す図。

【符号の説明】

1 専用カートリッジ

1 1 ROM

2 ゲーム機本体

2 1 差し込み口

2 2 モニタ画面

2 3 方向キー

2 4 STARTボタン

2 5 SELECTボタン

2 6 Aボタン

2 7 Bボタン

2 8 Lボタン

2 9 Rボタン

A キャラクタ

A-1 味方キャラクタ

A-2 敵キャラクタ

B セリフ表示部

C コマンド入力部

D 敵コマ

E 味方コマ

F 敵ユニット

G 攻撃レンジ（照準）

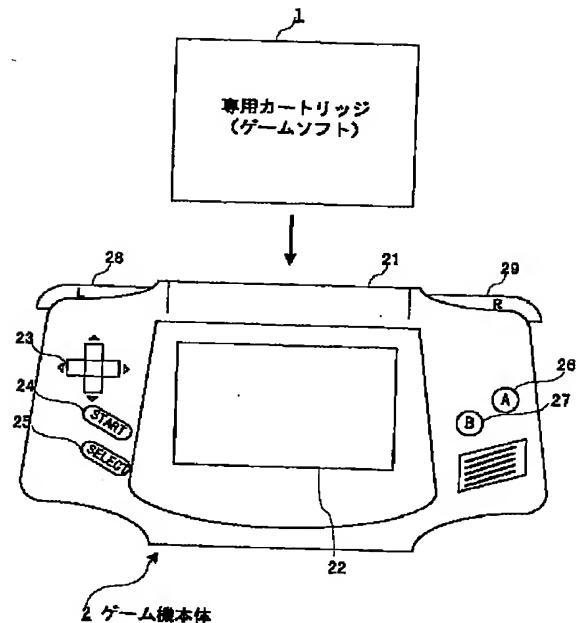
H タイマー

I ウィークポイント（弱点）

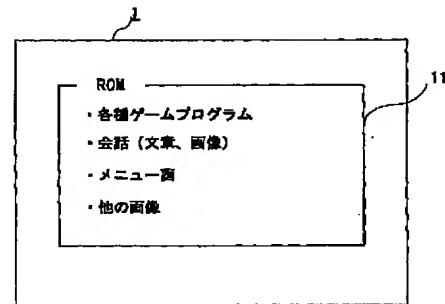
J 味方ユニット

K ロックオンサイト（照準）

【図1】

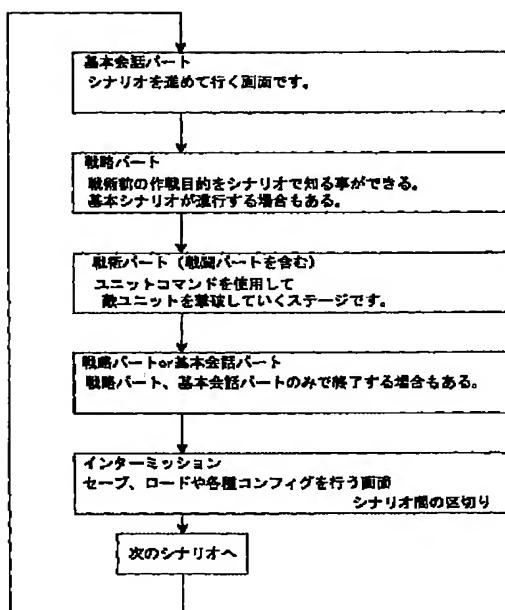


【図2】



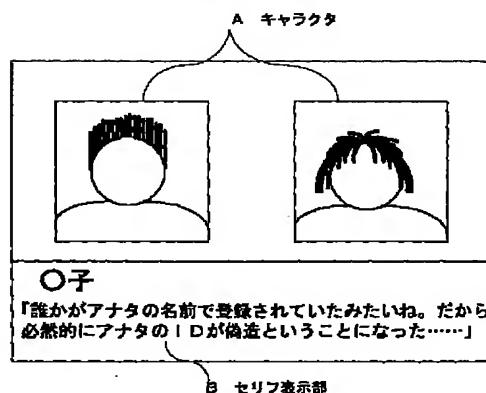
【図3】

パートの進行



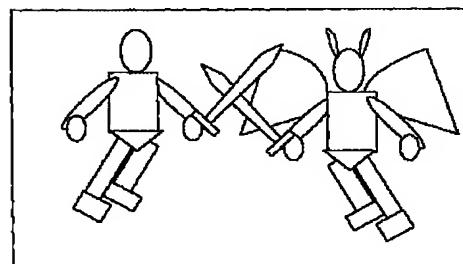
【図4】

会話パート画面

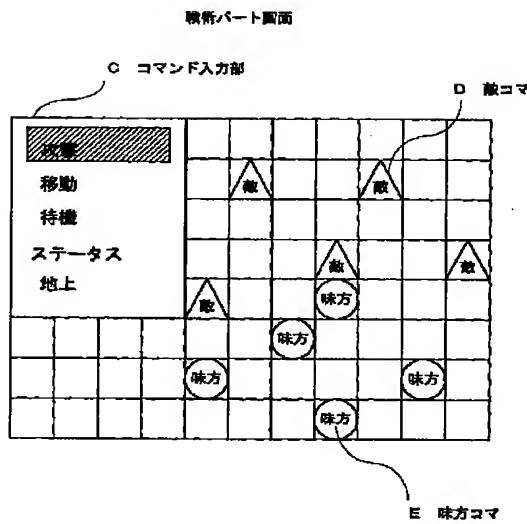


【図10】

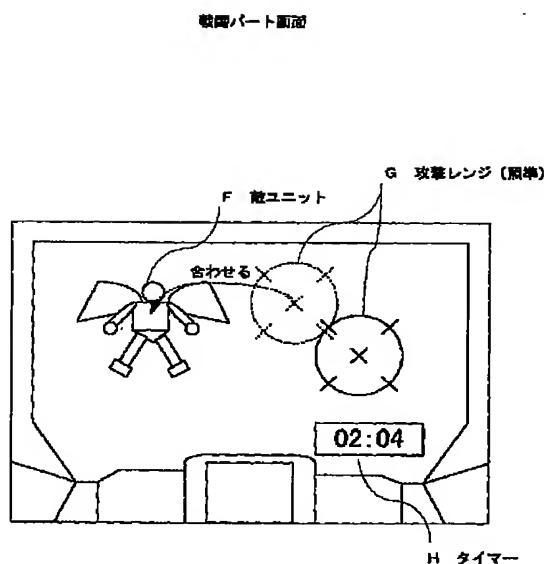
戦闘演出画面



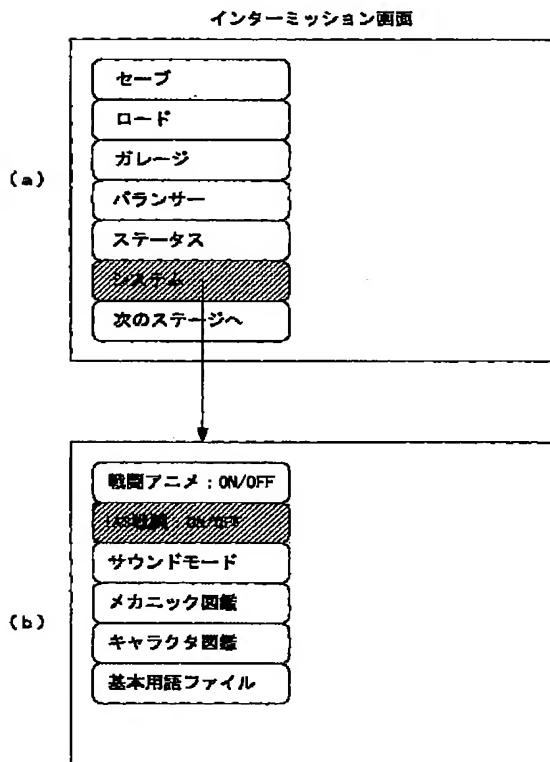
【図 5】



【図 6】

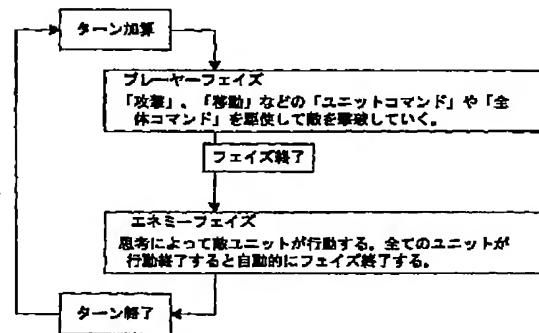


【図 7】



【図 8】

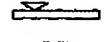
戦術パートの進め方 (1ターン)



【図 14】

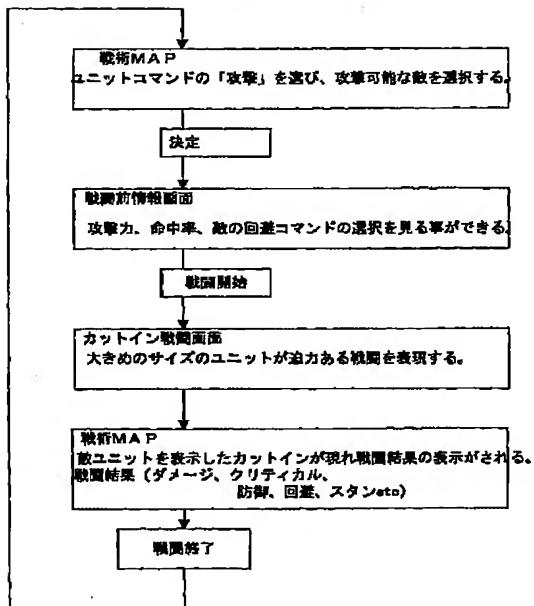
バランサーの設定画面

バランサー

○男の△△△	○男	Lv 1
×男の□□□	×男	Lv 1
攻撃バランサー： 攻  命		
回避バランサー： 防  避		

【図 9】

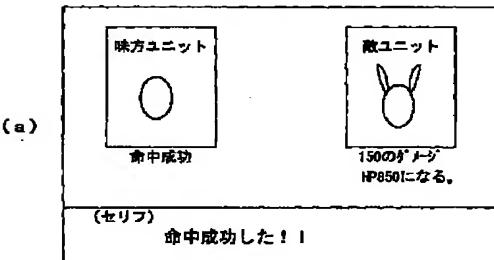
「通常戦闘モード」の画面進行



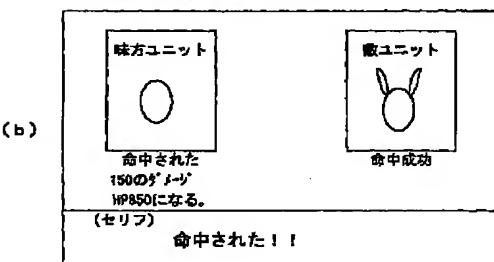
【図 11】

戦闘結果表示画面

プレーヤー攻撃時（攻撃IAS）

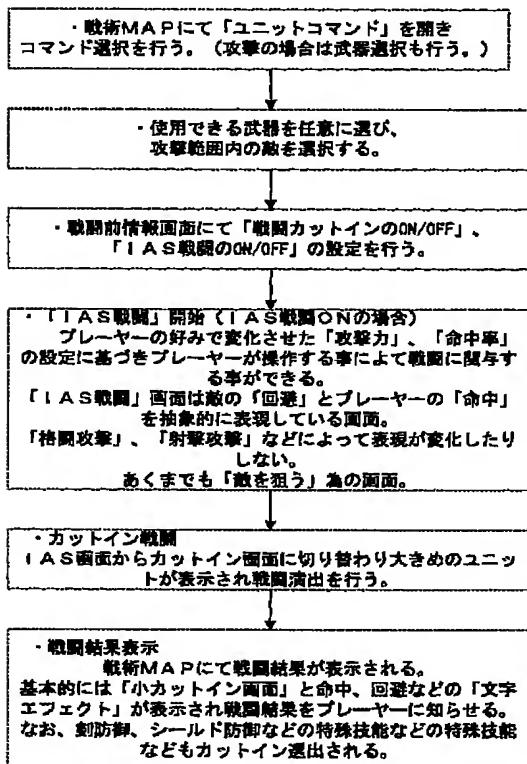


敵側の攻撃時（回避IAS）



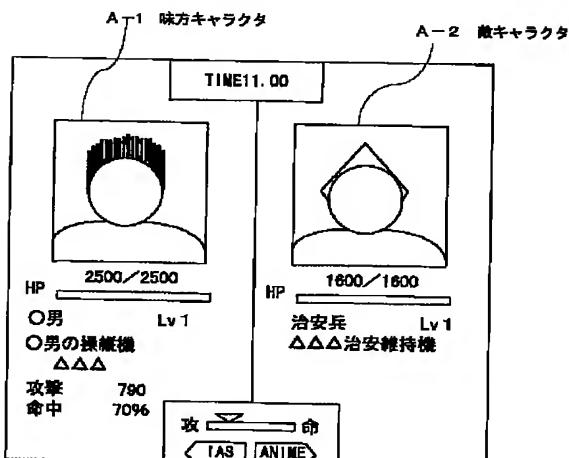
【図 12】

「IAS戦闘モード」の画面進行、プレーヤーフェイズ時「攻撃IAS」



【図 13】

戦闘前情報画面



【図15】

攻撃パランサー概要

(攻撃力)

- ◇ 5 → 攻撃力160%補正、攻撃レンジサイズ70%補正
- ◇ 4 → 攻撃力140%補正、攻撃レンジサイズ80%補正
- ◇ 3 → 攻撃力120%補正、攻撃レンジサイズ85%補正
- ◇ 2 → 攻撃力110%補正、攻撃レンジサイズ80%補正
- ◇ 1 → 攻撃力105%補正、攻撃レンジサイズ85%補正

» ◆ 0 → 攻撃力、命中率共に補正なし (デフォルト位置)

- ◇ 1 → 攻撃力95%補正、攻撃レンジサイズ105%補正
- ◇ 2 → 攻撃力90%補正、攻撃レンジサイズ110%補正
- ◇ 3 → 攻撃力80%補正、攻撃レンジサイズ115%補正
- ◇ 4 → 攻撃力80%補正、攻撃レンジサイズ115%補正
- ◇ 5 → 攻撃力80%補正、攻撃レンジサイズ120%補正

(命中率) → 攻撃力40%補正、攻撃レンジサイズ130%補正

※数値は仮

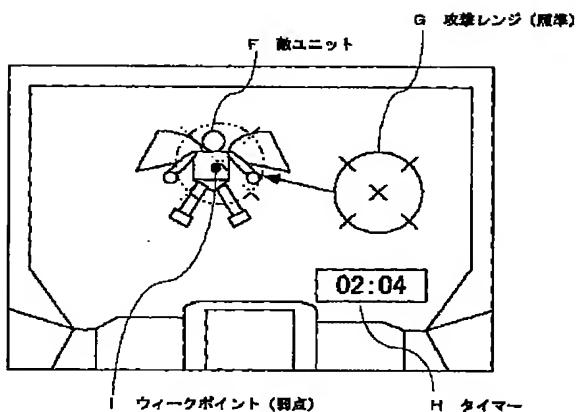
『◇』バランス調整域、パイロットがレベルUPすると調整幅が「攻撃」、「命中」共に1段階づつ増える。

『◆』バランスバーデフォルト位置

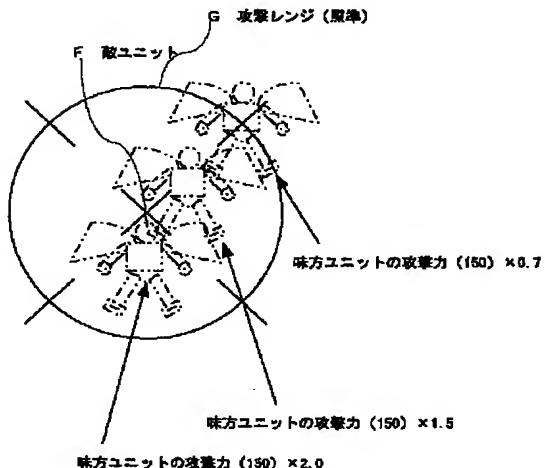
『»』現在のバランスバー位置

【図16】

攻撃IASの画面の一表示例

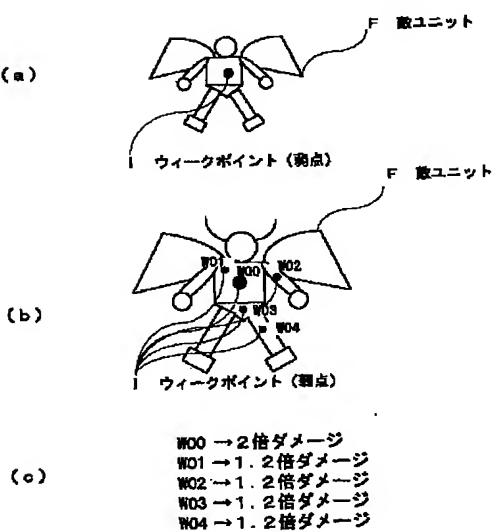


【図17】

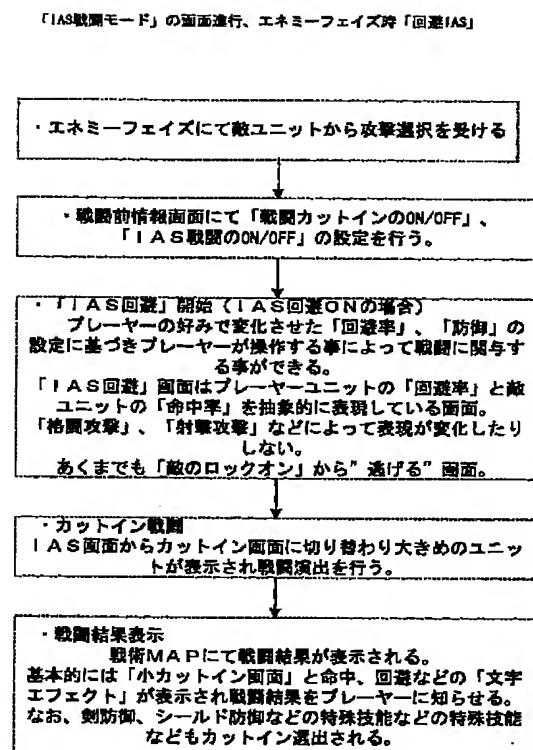
攻撃レンジ（標準）の捕捉位置によって
ポイントが異なる様子を示す図

【図18】

弱点の種別



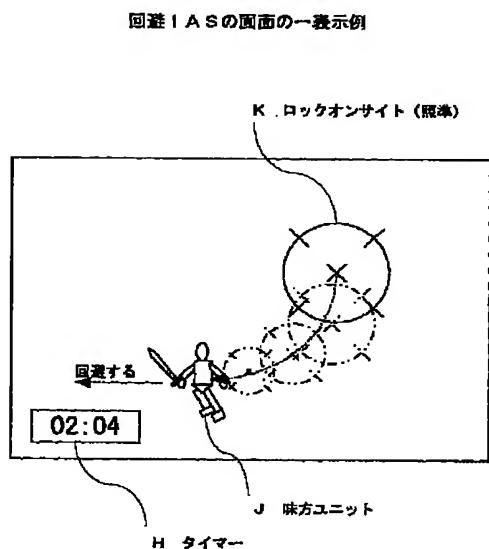
【図19】



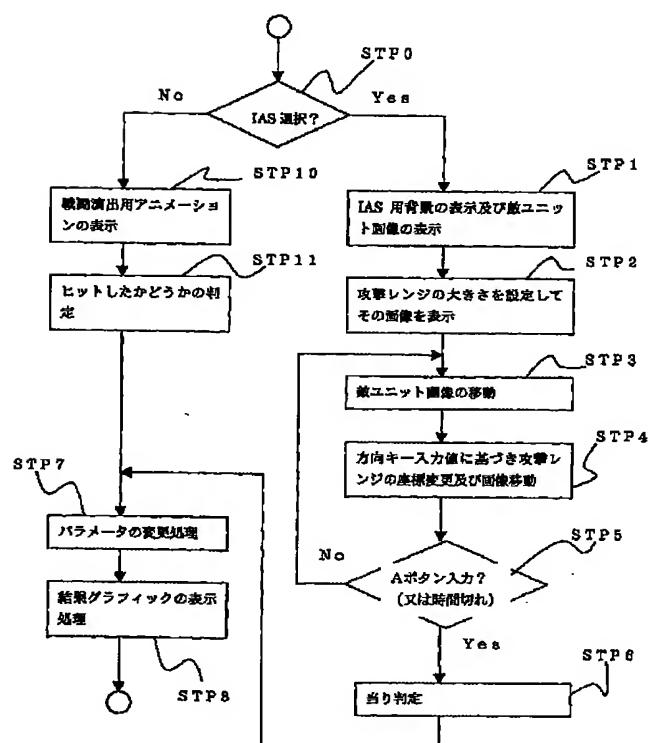
【図20】



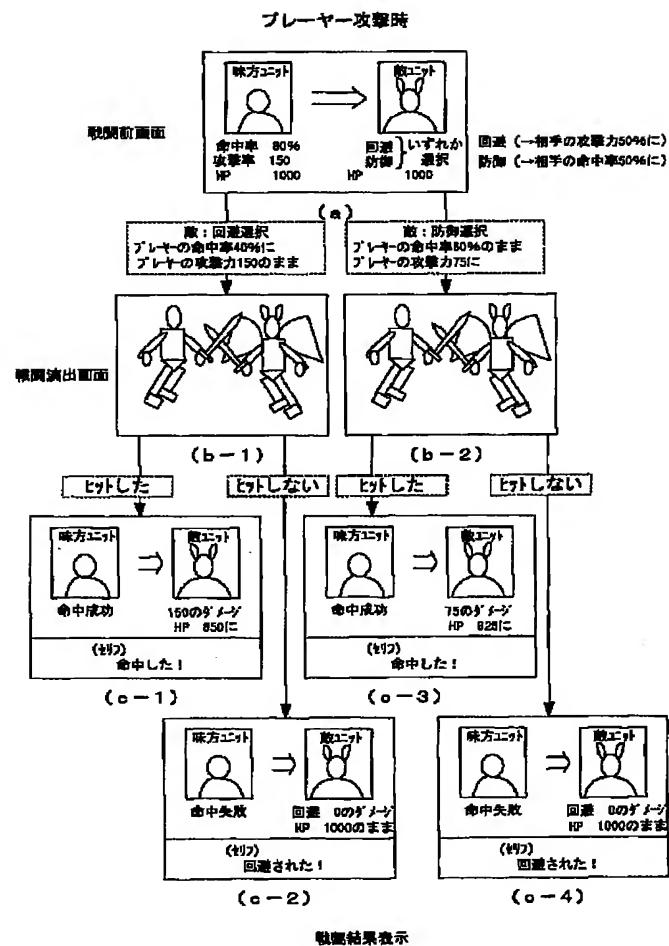
【図21】



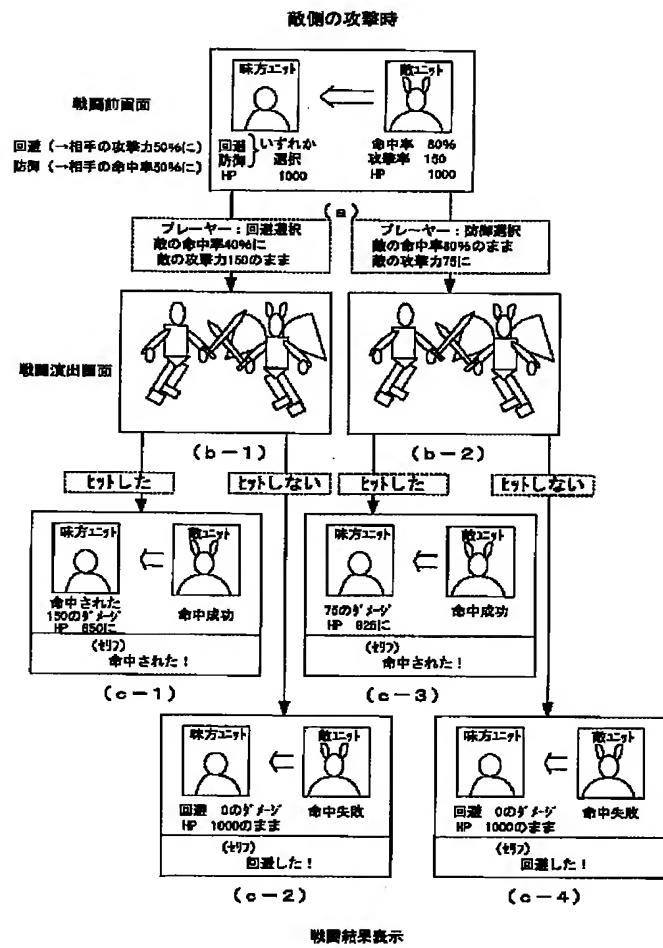
【図24】



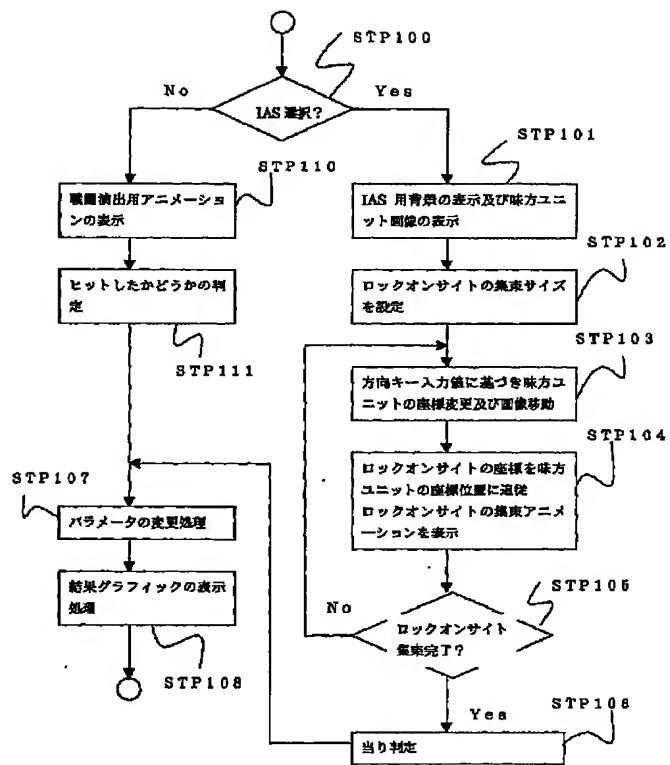
【図22】



【図23】



【図25】



フロントページの続き

(72)発明者 岡村 憲明

東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号 株式
会社コナミコンピュータエンタテインメン
トジャパン内

(72)発明者 高宮 成光

大阪府吹田市豊津町11番34号 第10マイダ
ビル505号 株式会社ワインキーソフト内
F ターム(参考) 2C001 AA03 BB02 CA01